きみとぼくと立体。™

Wii

●安全に使用していただくために…

●ゲームのはじめかた

●ゲームの遊びかた

●アドバイス

1　健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『きみとぼくと立体。』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠ 警　告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
  - 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
  - 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
  - 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
  - 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編　P.9）をご覧ください。
- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

⚠ 警　告

- ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振っても、WiiリモコンとテレビとのWii距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ［RVL-018A］や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

⚠ 注　意

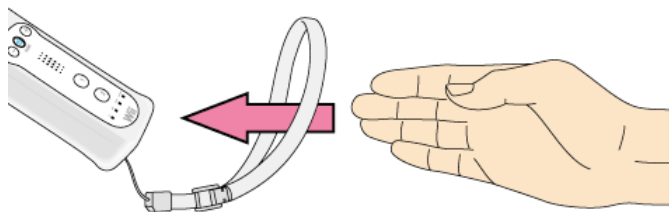
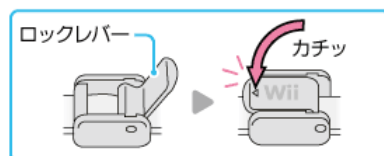
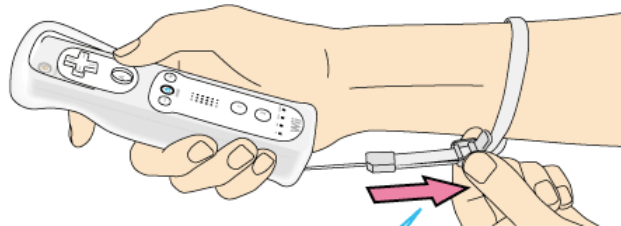
- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

3 コントローラの準備

Wiiリモコンの持ち方

Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。

2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。

※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。
ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの●((•SYNC.を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
   ※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。

接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の((•SYNC.を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
   ※ ((•SYNC.を10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
   ※ 一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編「HOMEボタンメニュー」をご覧ください。

4 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570－020－210（ナビダイヤル）

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。
- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

5 はじめに

● 『きみとぼくと立体。』とは

「ニンゲ」という生き物を生み出し、キューブ（立体）の上に投げて、バランスよく乗せていくゲームです。
ゆらゆらと傾くキューブの上に、決められた数のニンゲを乗せるとステージクリアです。

ニンゲ

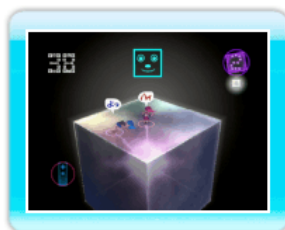
人間によく似た不思議な生き物です。

● このゲームの特徴

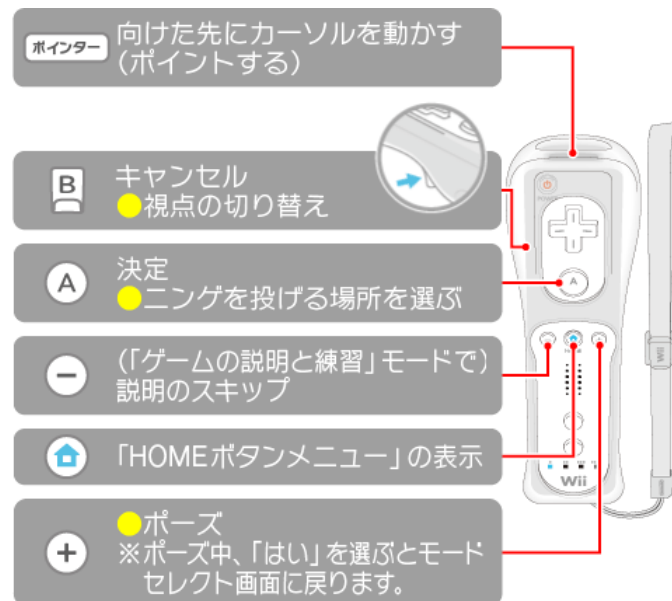
基本的なルールは、キューブの上に決められた数のニンゲを乗せていくだけ。キューブはニンゲの重さによって傾きが変化するので、ニンゲをどこに投げてバランスを取るかが、重要になります。

・ニンゲをキューブに乗せるには

Wiiリモコンを2回振れば、ニンゲを生み出すことができます。その後、投げる場所を決め、画面に向かってWiiリモコンを振り下ろすと、ニンゲをキューブの上に投げて乗せることができます。

ニンゲを生み出し、投げる場所をポイントして、Ⓐを押します。

Wiiリモコンを振り下ろして、ニンゲを投げてください。

6 コントローラの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイします。
※●はステージ画面でのみの操作です。

7 モードセレクト画面

● モードを選ぶ

タイトル画面でⒶを押すと、モードセレクト画面に進みます。以下のいずれかを選び、Ⓐで決定してください。

・1人であそぶ（→P.11：1人であそぶ）

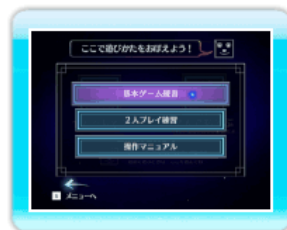
1人用のモードです。挑戦するステージを自由に選んでプレイできます。

・2人であそぶ（→P.12：2人であそぶ）

2人で協力してステージクリアをめざすモードです。ステージをクリアすると、各プレイヤーの成績や2人の相性が表示されます。

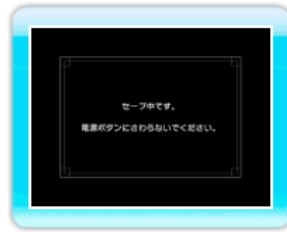
※「2人であそぶ」場合は、あらかじめWiiリモコンを2つ用意しておいてください。

・ゲームの説明と練習

遊びかたや操作方法などを確認できます。以下の項目を選び、Ⓐを押してください。

基本ゲーム練習	ゲームの基本的なルールを、実際に操作しながら確認できます。説明をスキップする場合は⊖を、モードセレクト画面に戻る場合は⊕を押してください。
2人プレイ練習	「2人であそぶ」場合の練習ができます。どちらかのプレイヤーが⊖を押すと、説明をスキップでき、⊕を押すとモードセレクト画面に戻ります。
操作マニュアル	操作方法を確認できます。モードセレクト画面に戻る場合は、Ⓑを押してください。

8 ゲームの終わりかた

● データの保存（セーブ）と削除について

ゲームの進行状況は、ステージクリア時に自動で保存されます。
セーブデータを削除する場合は、Wii本体保存メモリ内のデータを削除してください。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編（データ管理の項目）をご覧ください。

● ゲームを終える

Ⓗで「HOMEボタンメニュー」を表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。

ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は復元することができないので、ご注意ください。

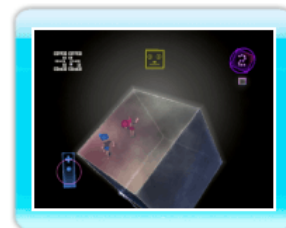
・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
・ゲームのプレイ中に、ACプラグをコンセントから抜く。

9 画面の見かたと基本ルール

● ステージ画面の見かた

残り時間に気をつけながら、ゲームクリアをめざして、ニンゲを投げてください。
なお、ステージ画面で⊕を押すと、ポーズ（一時中断）できます。

● 基本ルール

キューブは、ニンゲの重さで傾きが変化します。バランスが悪いと、ニンゲは倒れて落ちてしまうので、キューブが傾きすぎないようにニンゲを乗せてください。

ニンゲたちは、キューブの上を歩き回ります。

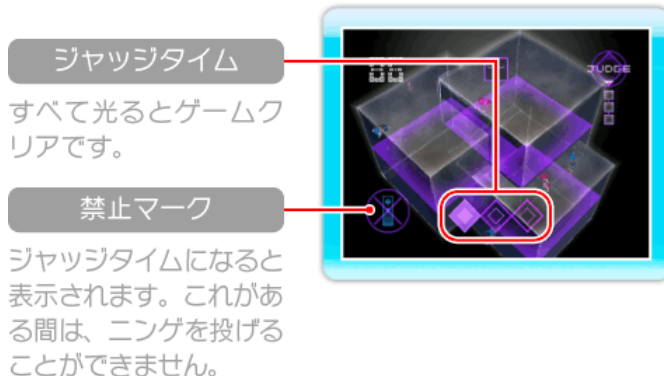
・ステージの構成

各ステージは「CUBE1～6」で構成されています。「CUBE」ごとに決められた条件をクリアする（ゲームクリア）と、次の「CUBE」に進みます。なお、条件をクリアするにつれて、キューブが組み合わさり、形が複雑になっていきます。

● ジャッジタイムとゲームクリア

キューブの上に、条件で指定された数以上のニンゲを乗せると「ジャッジタイム」に入ります。ジャッジタイムの3秒間、条件の人数をキープできれば、ゲームクリアです。
ただし、複数のキューブが組み合わさっている場合は、各キューブの上にニンゲが1人以上乗っている必要があります。

ジャッジタイム
すべて光るとゲームクリアです。

禁止マーク
ジャッジタイムになると表示されます。これがある間は、ニンゲを投げることができません。

残るニンゲと落ちるニンゲ

ゲームクリア時に、体勢をくずさずにバランスが取れているニンゲは、次の「CUBE」でもキューブ上に残り、バランスが取れていないニンゲは落ちてしまいます。
※ゲームクリア時にキューブ上に残ったニンゲは、次の「CUBE」の残り人数やバランスには影響しません。

・ゲームオーバー

制限時間内に条件の人数をクリアできなかった場合は、ゲームオーバーになります。再チャレンジ（続きから再挑戦）する場合はⒶを、あきらめる（ゲームを終了する）場合はⒷを押してください。

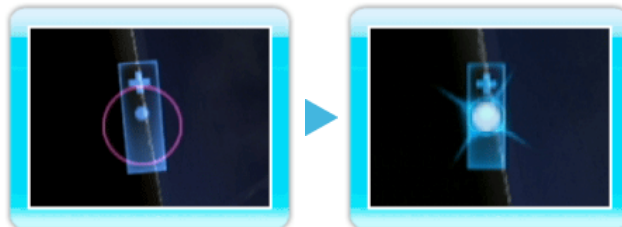
● ステージクリアとスコア

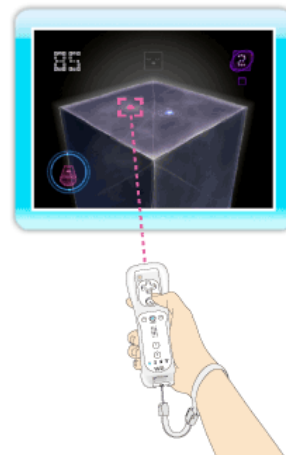
「CUBE6」をクリアするとステージクリアです。
このときキューブ上に残っているニンゲの数がカウントされ、スコアとなります。

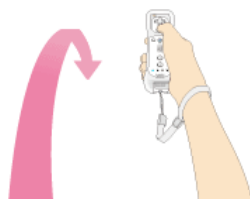
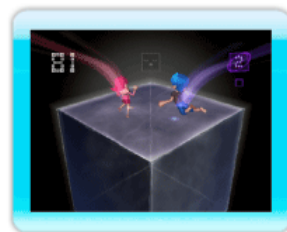
スコア
今回のステージのスコア／各「CUBE」のゲームクリアに必要なニンゲの数の合計です。

10 ステージ中の操作

「1.ニンゲを生み出す」→「2.投げる場所を選ぶ」→「3.ニンゲを投げる」を繰り返して、ステージクリアをめざしてください。
※「2人であそぶ」（→P.12：2人であそぶ）場合は、一部の操作が変わります。

● 1.ニンゲを生み出す
Wiiリモコンを上下に2回振ると、Wiiリモコンの中にニンゲが2人生まれます。
ニンゲが生まれると、画面左下のリモコンマークが赤または青く光ります。

● 2.投げる場所を選ぶ
画面をポイントするとカーソルが表示されるので、ニンゲを投げる場所を2カ所続けて選びます。
投げる場所をポイントして、Ⓐを押してください。2カ所選んだ後で、もう一度Ⓐを押すと、選んだ場所をキャンセルすることができます。

※通常、ニンゲは一度に2人投げるので、投げる場所は2カ所選ぶ必要があります。

● 3.ニンゲを投げる

投げる場所を2カ所選んだ状態で、Wiiリモコンを振り下ろすと、ニンゲを投げます。

視点を切り替える

ステージ画面では、Bを押すと視点を切り替えることができます。

挑戦するステージを自由に選ぶことができる、1人用のモードです。

● はじめかた

挑戦するステージを選んでください。
ステージをクリアすると、スコア（→P.9：画面の見かたと基本ルール）が保存され、ステージを選ぶ画面に戻ります。

● シロニンゲ

レベル2以上のステージでは、ニンゲを生み出したときに（→P.10：ステージ中の操作）、「シロニンゲ」が1人生まれることがあります。
シロニンゲはニンゲを倒したり吹き飛ばしたりするやっかいものです。

シロニンゲが生まれると、リモコンマークやカーソルが、白く変化します。

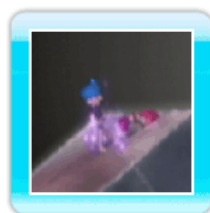
投げる場所を1カ所選んでⒶを押し、Wiiリモコンを振り下ろして投げてください。

・シロニンゲを退治する

シロニンゲはニンゲを投げてぶつけると、退治できます。シロニンゲを倒すと制限時間が10秒増え、倒したニンゲはしばらくの間、「つよいニンゲ」になります。

①シロニンゲは普段は透けていますが、ニンゲにいたずらをした直後は、はっきりと白い姿が見えるようになります。
②シロニンゲの姿がはっきりと見える状態になったら、ニンゲを生み出した状態で、シロニンゲをポイントしてⒶで捕まえてください。
③捕まえたシロニンゲに、ニンゲを投げてぶつけると退治できます。

「つよいニンゲ」とは

通常のニンゲより倒れにくく、その場を動かないニンゲです。

2人であそぶ

2人で協力してプレイするモードです。ステージの難易度を選び、ステージ画面に進んでください。

● はじめかた

挑戦するステージの難易度を選びます。
レバーをポイントし、上下に動かして難易度を変更してください。2人とも「OK」（1Pは青いニンゲ、2Pは赤いニンゲ）を選ぶと、ステージ画面に進んでゲームがはじまります。

レバー
ポイントして、上に動かすと難易度が一段階下がり、下に動かすと一段階上がります。

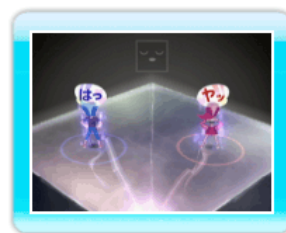
ステージの音楽
ポイントしてⒶを押すと、ステージ中の音楽を変更できます。

現在の難易度
炎の数は難しさを表します。
練習のマーチ：簡単
陽気なサンバ：普通
ピリ辛ロック：難しい
異次元交響曲：非常に難しい

● 「2人であそぶ」での操作

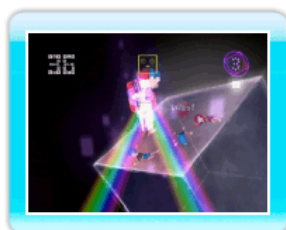
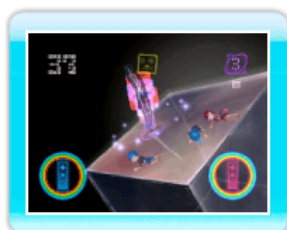
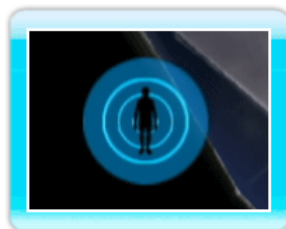
「2人であそぶ」では、Wiiリモコンを振ったとき、ニンゲが1人だけ生まれます。
投げる場所を1カ所選んでⒶを押し、Wiiリモコンを振り下ろしてください。

・同時投げ

1Pと2Pが同じタイミングでニンゲを投げて乗せると、投げたニンゲが「つよいニンゲ」（→P.11：1人であそぶ）になります。ステージを進めるうえで役に立つので、活用してください。

● カゲニンゲ

キューブからニンゲが落ちたり、投げたニンゲがキューブに乗らずにそのまま落ちたりすると、「カゲニンゲ」が出現します。カゲニンゲは、キューブの上をあちこち動き回り、キューブを傾けてしまうやっかいものです。

・カゲニンゲを退治する

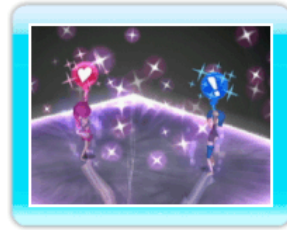
①カゲニンゲが現れたら、Wiiリモコンを上下に2回振ってください。リモコンマークが右の画面のように変わり、カゲニンゲをポイントできるようになります。
②次に、どちらかのプレイヤーがカゲニンゲをポイントしてⒶで捕まえたら、もう一方のプレイヤーも捕まえたカゲニンゲをポイントし、Ⓐを押してください。
③最後に、1Pと2Pが同時にニンゲを投げてぶつければ、退治できます。

● ステージクリアと成績発表

ステージをクリアすると、各プレイヤーの成績が発表されるので、Ⓐで画面を進めてください。最後に、プレイに応じた2人の相性が表示されます。

成績の見かた

残ったニンゲの数	キューブ上に残っているニンゲの数です。
投げ入れ成功数	キューブ上に投げて乗せることができたニンゲの数です。
ナイスプレイ数	「ナイスプレイ」（→P.13：ナイスプレイを狙おう）を発生させた数です。

13 ナイスプレイを狙おう

● ナイスプレイとは？
ニンゲを投げた場所が、キューブのバランスを取る位置だった場合、「ナイスプレイ」が発生します。しばらくの間、傾いているキューブが水平になったまま安定するので、狙ってみてください。
また、「ナイスプレイ」を発生させたニンゲは、「つよいニンゲ」
（→P.11：1人であそぶ）になります。

● ベリーナイスプレイとは？
連続して「ナイスプレイ」を出すと「ベリーナイスプレイ」が発生し、ニンゲを投げたキューブの表面がしばらくの間、緑色に変化します。
このキューブの上にいるニンゲは全員バランスが取れた状態になるので、キューブの傾きを気にせずにニンゲを投げることができます。